

**ANALISIS KURIKULUM UNTUK KEBUTUHAN PENGEMBANGAN
GAME PEMBELAJARAN FISIKA BERMUATAN
LITERASI SAINTIFIK**

SKRIPSI

*Diajukan sebagai salah satu persyaratan untuk memperoleh gelar
Sarjana Kependidikan*



Oleh
FARHANNISA TSALATSIYAH
NIM.17033128/2017

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN FISIKA
DEPARTEMEN FISIKA
FAKULTAS MATEMATIKA DAN ILMU PENGETAHUAN ALAM
UNIVERSITAS NEGERI PADANG
2022**

PERSETUJUAN SKRIPSI

Judul : Analisis Kurikulum Untuk Kebutuhan Pengembangan Game Pembelajaran Fisika Bermuatan Literasi Sainifik
Nama : Farhannisa Tsalatsiyah
NIM : 17033128
Program Studi : Pendidikan Fisika
Departemen : Fisika
Fakultas : Matematika dan Ilmu Pengetahuan Alam

Padang, 28 Maret 2022

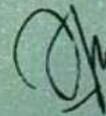
Disetujui Oleh

Ketua Departemen Fisika,



Dr. Ratnawulan, M.Si
NIP.19690120 199303 2 002

Pembimbing,



Dra. Hidayati, M.Si
NIP.19671111 199203 2 001

PENGESAHAN LULUS UJIAN SKRIPSI

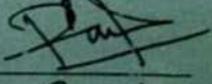
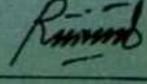
Nama : Farhannisa Tsalatsiyah
NIM : 17033128
Program Studi : Pendidikan Fisika
Departemen : Fisika
Fakultas : Matematika dan Ilmu Pengetahuan Alam

ANALISIS KURIKULUM UNTUK KEBUTUHAN PENGEMBANGAN GAME PEMBELAJARAN FISIKA BERMUATAN LITERASI SAINTIFIK

Dinyatakan lulus setelah dipertahankan di depan Tim Penguji Skripsi
Departemen Fisika Fakultas Matematika dan Ilmu Pengetahuan Alam
Universitas Negeri Padang

Padang, 28 Maret 2022

Tim Penguji

Tim Penguji	Nama	Tanda Tangan
1. Ketua	: Dra. Hidayati, M.Si	1. 
2. Anggota	: Dr. Ramli, S.Pd, M.Si	2. 
3. Anggota	: Renol Afrizon, S.Pd., M.Pd	3. 

SURAT PERNYATAAN

Dengan ini saya menyatakan bahwa:

1. Karya tulis saya, tugas akhir berupa skripsi dengan judul “ Analisis Kurikulum Untuk Kebutuhan Pengembangan Game Pembelajaran Fisika Bermuatan Literasi Sainifik”, adalah murni karya saya sendiri.
2. Karya tulis ini murni gagasan, rumusan, dan penelitian saya tanpa bantuan pihak lain kecuali pembimbing.
3. Dalam karya tulis ini, tidak terdapat karya atau pendapat yang telah ditulis atau dipublikasikan orang lain, kecuali secara tertulis dengan jelas dicantumkan sebagai acuan di dalam naskah dengan menyebutkan pengarang dan dicantumkan pada kepustakaan.
4. Pernyataan ini saya buat dengan sesungguhnya dan apabila terdapat penyimpangan di dalam pernyataan ini, saya bersedia menerima sanksi akademik berupa pencabutan gelar yang telah diperoleh karena karya tulis ini, serta sanksi lainnya sesuai norma dan ketentuan hukum yang berlaku.

Padang, 28 Maret 2022
Yang membuat pernyataan



Farhannisa Tsalatsiyah
NIM. 17033128

ABSTRAK

Farhannisa Tsalatsiyah : Analisis Kurikulum Untuk Kebutuhan Pengembangan Game Pembelajaran Fisika Bermuatan Literasi Sainifik.

Pendidikan abad 21 menjadi suatu bagian yang penting karena diharapkan dapat meningkatkan kualitas sumber daya manusia. Dalam hal ini, kurikulum menjadi suatu harapan yang dituangkan kedalam bentuk rencana ataupun program pendidikan yang dilaksanakan oleh para pendidik di sekolah. Rendahnya hasil belajar siswa pada mata pelajaran Fisika disebabkan beberapa hal, salah satunya faktor kurikulum. Kurikulum yang padat cenderung membuat tujuan pembelajaran tidak tercapai. Solusi yang sesuai dengan masalah ini dapat ditentukan dengan melakukan analisis kurikulum. Tujuan dari penelitian ini adalah menganalisis kurikulum SMA untuk kebutuhan pengembangan game pembelajaran fisika bermuatan literasi saintifik.

Penelitian ini adalah penelitian deskriptif dengan pendekatan kualitatif. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh SMA di Kota Padang. Teknik pengambilan sampel menggunakan *Teknik Stratified Random Sampling*. Pemilihan sampel berdasarkan akreditasi sekolah dan Nilai UN Fisika SMA Kota Padang tahun pelajaran 2018/2019. Sampel pada penelitian ini terdapat lima sekolah yaitu terdiri 3 SMA Negeri dan 2 SMA Swasta. Pelaksanaan penelitian dilakukan dengan analisis dokumen RPP Fisika Kelas X MIPA SMA dari semester 1 dan 2. Data penelitian diambil menggunakan instrumen analisis sajian RPP dan teknik pengumpulan data melalui dokumentasi berupa RPP. Teknik analisis data yang dilakukan yaitu 1) Menjumlahkan komponen RPP, 2) Menghitung Persentase, 3) Menentukan kriteria, dan 4) Menarik kesimpulan.

Berdasarkan penelitian yang dilakukan, diperoleh data dari analisis kurikulum untuk kebutuhan pengembangan game pembelajaran fisika bermuatan literasi saintifik. Rata-rata persentase RPP dari 3 SMA dengan materi Pengukuran, Vektor, Gerak Lurus, Gerak Parabola, Gerak Melingkar, Hukum Newton, Hukum Gravitasi, Usaha dan Energi, Momentum dan Impuls, dan Getaran Harmonis Sederhana. Telah diperoleh Rata – rata persentase RPP yang tinggi adalah Materi Getaran Harmonis Sederhana dan rata – rata persentase RPP yang rendah adalah Materi Gerak Lurus. Dapat diambil kesimpulan bahwa Materi Gerak Lurus menjadi media game pembelajaran karena hasil analisis dokumen RPP persentasenya yang rendah.

Kata Kunci: Analisis, Kurikulum, Game, Literasi, Sainifik

KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis ucapkan atas rahmat dan kurnia Allah SWT yang telah mempermudah dan memberi jalan sehingga penulis dapat menyelesaikan penelitian yang berjudul “Analisis Kurikulum Untuk Kebutuhan Pengembangan Game Pembelajaran Fisika Bermuatan Literasi Saintifik”.

Skripsi ini disusun sebagai salah satu persyaratan untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan pada Departemen Fisika Fakultas Matematika dan Ilmu Pengetahuan Alam Universitas Negeri Padang. Skripsi ini dapat diselesaikan dengan baik berkat bantuan moril maupun materil dari berbagai pihak. Oleh karena itu pada kesempatan ini penulis ingin mengucapkan terima kasih kepada :

1. Ibu Dra. Hidayati, M. Si, sebagai dosen penasehat akademik dan dosen pembimbing skripsi yang dengan tulus telah memberikan motivasi kepada penulis dalam melaksanakan penelitian dan membimbing dari perencanaan, pelaksanaan, hingga pelaporan skripsi ini.
2. Bapak Dr. Ramli, S. Pd, M. Si sebagai dosen Penguji yang telah memberikan waktu, tenaga, pikiran serta saran dan masukan untuk kelancaran penyelesaian skripsi ini.
3. Bapak Renol Afrizon, S. Pd, M. Pd sebagai dosen penguji yang telah memberikan waktu, tenaga, pikiran serta saran dan masukan untuk kelancaran penyelesaian skripsi ini.

4. Ibu Dr. Ratnawulan, M.Si, sebagai Ketua Departemen Fisika FMIPA UNP.
5. Bapak dan Ibu Staf Dosen Pengajar Departemen Fisika FMIPA UNP yang telah membekali penulis selama mengikuti perkuliahan sampai akhir penulisan skripsi ini.
6. Staf Tata Usaha Departemen Fisika FMIPA UNP
7. Guru-guru SMAN 3 Padang, SMAN 5 Padang, SMAN 12 Padang, SMAS Adabiah dan SMAS Pertiwi 1 Padang yang telah membantu dalam penyelesaian skripsi ini.
8. Semua pihak yang telah membantu dalam penyusunan dan penyelesaian pelaporan skripsi ini.

Semoga segala bimbingan, bantuan, dan perhatian yang telah diberikan kepada penulis menjadi amal shaleh dan mendapat balasan dari Allah SWT. Penulis menyadari bahwa dalam laporan skripsi ini masih terdapat kekurangan dan kelebihan. Untuk itu penulis mengharapkan saran untuk menyempurnakan skripsi ini. Semoga skripsi ini bermanfaat bagi pembaca.

Padang, Januari 2022

Penulis

DAFTAR ISI

ABSTRAK.....	i
KATA PENGANTAR.....	ii
DAFTAR ISI.....	iv
DAFTAR TABEL.....	vi
DAFTAR GAMBAR.....	vii
DAFTAR LAMPIRAN.....	viii
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang.....	1
B. Identifikasi Masalah.....	9
C. Batasan Masalah.....	10
D. Rumusan Masalah.....	10
E. Tujuan Masalah.....	10
F. Manfaat Penelitian.....	11
BAB II KERANGKA TEORI.....	12
A. Kajian Teori.....	12
1. Analisis.....	12
2. Kurikulum.....	13
3. Mata Pelajaran Fisika Kelas X.....	23
4. Game Pembelajaran.....	27
5. Literasi Saintifik.....	32
B. Penelitian yang Relevan.....	34
C. Kerangka Berpikir.....	35
BAB III METODE PENELITIAN.....	37
A. Jenis Penelitian.....	37
B. Populasi dan Sampel.....	38
1. Populasi.....	38

2. Sampel.....	38
C. Instrumen Penelitian.....	39
D. Prosedur Penelitian.....	42
E. Teknik Pengumpulan Data.....	46
F. Teknik Analisis Data.....	47
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN.....	48
A. Hasil Penelitian.....	48
B. Pembahasan.....	80
BAB V PENUTUP.....	93
A. Simpulan.....	93
B. Saran.....	93
DAFTAR PUSTAKA.....	94
LAMPIRAN	

DAFTAR TABEL

Tabel 1. Kompetensi Dasar dan Materi Pokok Mata Pelajaran Fisika Kelas X.....	24
Tabel 2. Sampel Kota Padang.....	39
Tabel 3. Kategori Validasi.....	41
Tabel 4 . Hasil Validasi Instrumen Oleh Ketiga Validator.....	42
Tabel 5. Kisi-kisi Instrumen Analisis Kurikulum untuk Kebutuhan Pengembangan Game Pembelajaran Fisika Bermuatan Literasi Saintifik	43
Tabel 6. Kriteria Komponen RPP.....	47
Tabel 7. Sajian Data Persentase Hasil Analisis RPP dengan Materi Pengukuran...	50
Tabel 8. Sajian Data Persentase Hasil Analisis RPP dengan Materi Vektor.....	52
Tabel 9. Sajian Data Persentase Hasil Analisis RPP dengan Materi Gerak Lurus..	55
Tabel 10. Sajian Data Persentase Hasil Analisis RPP dengan Materi Gerak Parabola.....	58
Tabel 11. Sajian Data Persentase Hasil Analisis RPP dengan Materi Gerak Melingkar.....	61
Tabel 12. Sajian Data Persentase Hasil Analisis RPP dengan Materi Hukum Newton.....	64
Tabel 13. Sajian Data Persentase Hasil Analisis RPP dengan Materi Hukum Gravitasi.....	66
Tabel 14. Sajian Data Persentase Hasil Analisis RPP dengan Materi Usaha dan Energi.....	69
Tabel 15. Sajian Data Persentase Hasil Analisis RPP dengan Materi Momentum dan Impuls.....	72
Tabel 16. Sajian Data Persentase Hasil Analisis RPP dengan Materi Getaran Harmonis Sederhana.....	75
Tabel 17. Sajian Data Persentase Rata - rata Hasil Analisis dokumen RPP K13.....	77
Tabel 18. Sajian Data Persentase Rata – rata Hasil Analisis dokumen RPP Darurat.....	79

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. Kerangka Berpikir.....	36
Gambar 2. Persentase Hasil Analisis RPP Materi Pengukuran.....	50
Gambar 3. Persentase Hasil Analisis RPP Materi Vektor.....	53
Gambar 4. Persentase Hasil Analisis RPP Materi Gerak Lurus.....	56
Gambar 5. Persentase Hasil Analisis RPP Materi Gerak Parabola.....	58
Gambar 6. Persentase Hasil Analisis RPP Materi Gerak Melingkar.....	61
Gambar 7. Persentase Hasil Analisis RPP Materi Hukum Newton.....	64
Gambar 8. Persentase Hasil Analisis RPP Materi Hukum Gravitasi.....	67
Gambar 9. Persentase Hasil Analisis RPP Materi Usaha dan Energi.....	70
Gambar 10. Persentase Hasil Analisis RPP Materi Momentum dan Impuls.....	72
Gambar 11. Persentase Hasil Analisis RPP Materi Getaran Harmonis Sederhana.....	75
Gambar 12. Persentase Hasil Rata - rata Analisis Dokumen RPP K13	77
Gambar 13. Persentase Hasil Rata – rata Analisis Dokumen RPP Darurat.....	79

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Data Akreditasi dan Nilai UN Fisika 2019.....	98
Lampiran 2. Nilai Akreditasi SMAN Kota Padang.....	101
Lampiran 3. Nilai Akreditasi SMAS Kota Padang.....	102
Lampiran 4. Nilai UN Fisika SMAN Tahun Pelajaran 2018/2019.....	103
Lampiran 5. Nilai UN Fisika SMAS Tahun Pelajaran 2018/2019.....	104
Lampiran 6. Instrumen Analisis Kurikulum untuk Kebutuhan Pengembangan Game Pembelajaran Fisika Bermuatan Literasi Sainifik.....	106
Lampiran 7. Lembar Validasi Instrumen.....	114
Lampiran 8. Hasil Validasi Instrumen.....	118
Lampiran 9. Hasil Revisi Instrumen Analisis Kurikulum untuk Kebutuhan Pengembangan Game Pembelajaran Fisika Bermuatan Literasi Sainifik.....	131
Lampiran 10. Hasil Instrumen Analisis Kurikulum untuk Kebutuhan Pengembangan Game Pembelajaran Fisika Bermuatan Literasi Sainifik.....	138
Lampiran 11. Hasil Pengolahan Data dari Instrumen Analisis Kurikulum untuk Kebutuhan Pengembangan Game Pembelajaran Fisika Bermuatan Literasi Sainifik.....	139
Lampiran 12. <i>Link</i> RPP yang digunakan dalam analisis.....	140

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Abad 21 merupakan abad pengetahuan yang menjadi landasan utama dalam aspek kehidupan. Di abad 21 ini, pendidikan sangatlah penting untuk memastikan peserta didik memiliki keterampilan dalam hal belajar dan inovasi. Peserta didik dapat menggunakan teknologi dan media informasi, serta mampu bekerja dan bertahan dengan keterampilan yang dimiliki untuk hidup. Hal tersebut menjadikan sebuah tantangan untuk para pendidik agar menjadikan generasi penerus bangsa yang memiliki berbagai keterampilan untuk beradaptasi dan mempunyai mental yang kuat dalam bersaing agar dapat bertahan dengan dunia yang semakin maju dimasa yang akan mendatang.

Pendidikan menjadi suatu bagian yang terpenting dalam kehidupan masyarakat. Pendidikan dapat meningkatkan kualitas sumber daya manusia dan tingkat peradaban kehidupan manusia menjadi lebih maju. Pada pendidikan dapat mengalami perubahan, perkembangan, dan perbaikan dengan menyesuaikan perkembangan di segala bidang kehidupan. Perubahan dan perbaikan di dalam pendidikan memiliki beberapa komponen untuk melaksanakan pendidikan di lapangan, seperti kompetensi guru dan kualitas tenaga pendidik, mutu pendidikan, perangkat kurikulum, sarana dan prasarana pendidikan dan mutu manajemen pendidikan termasuk perubahan metode dan strategi pembelajaran yang inovatif.

Upaya perubahan dan perbaikan tersebut mampu membuat kualitas pendidikan Indonesia lebih baik.

Untuk mencerdaskan kehidupan bangsa, peningkatan mutu pendidikan menjadi suatu hal yang penting dalam pembangunan berkelanjutan di segala aspek kehidupan manusia. Pada sistem pendidikan nasional, dapat dikembangkan sesuai dengan kebutuhan dan perkembangan yang terjadi baik di tingkat lokal, nasional dan juga global (Mulyasa, 2006 : 4). Berdasarkan UU No 20 Tahun 2003 pasal 3 tentang Sistem Pendidikan Nasional tujuan pendidikan untuk mengembangkan potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri dan menjadi warga Negara yang demokratis serta bertanggung jawab. Untuk mencapai tujuan pendidikan, diperlukan upaya dan dukungan berbagai komponen pendidikan yang dapat mendukung serta saling mempengaruhi. Salah satunya yang terpenting adalah kurikulum pendidikan.

Kurikulum adalah suatu harapan yang dituangkan kedalam bentuk rencana maupun program pendidikan yang dilaksanakan oleh para pendidik di sekolah. Kurikulum sebagai rencana, sedangkan pelaksanaannya adalah proses belajar mengajar yang melibatkan peserta didik dan pendidik dalam proses tersebut, seperti yang dikemukakan oleh Sudjana (2005). Kurikulum saat ini semakin berkembang, sehingga yang dimaksud kurikulum tersebut tidak hanya sebagai gagasan pendidikan, tetapi juga seluruh program pembelajaran yang telah direncanakan dari instansi pendidikan nasional. Kurikulum adalah suatu tempat yang dapat menentukan arah

pendidikan (Fadlillah, 2014:13). Berdasarkan beberapa definisi diatas, disimpulkan bahwa kurikulum merupakan bagian yang sangat penting untuk mengembangkan ide dan rancangan dalam proses pembelajaran sehingga mampu mencapai tujuan pendidikan yang diinginkan selama ini.

Indonesia merupakan Negara yang selalu mengikuti perkembangan zaman dan kompetensi global. Hal ini tentu dibantu dengan penggunaan kurikulum yang tepat. Kurikulum di Indonesia telah mengalami beberapa perubahan dan saat ini menerapkan Kurikulum 2013. Pada kurikulum sebelumnya, proses kegiatan pembelajaran dilakukan dengan berpusat kepada guru dan materi. Pemerintah sebagai pengatur dalam kurikulum melakukan pengembangan terhadap kurikulum tersebut. Oleh karena itu, pemerintah membuat Kurikulum 2013 yang menjadi kurikulum berbasis kompetensi dan karakter. Pemerintah mengaturnya melalui 8 standar pendidikan yaitu, standar isi, standar proses, standar kompetensi lulusan, standar pendidik dan tenaga kependidikan, standar sarana dan prasarana, standar pengelolaan, standar pembiayaan, standar penilaian pendidikan.

Tujuan Standar Pendidikan Nasional (Depdiknas, 2005:72) berlaku sebagai dasar dalam perencanaan, pelaksanaan dan pengawasan pendidikan dalam rangka mewujudkan pendidikan nasional yang bermutu. Standar nasional pendidikan memiliki tujuan untuk menjamin mutu pendidikan nasional dalam mencerdaskan kehidupan bangsa dan membentuk karakter serta peradaban bangsa yang bermartabat. Untuk mencapai kompetensi lulusan tersebut perlu ditetapkan Standar Isi yang menjadi kriteria dalam ruang lingkup materi dan tingkat kompetensi peserta didik

dalam mencapai kompetensi lulusan pada jenjang dan pendidikan tertentu. Standar isi disesuaikan dengan substansi tujuan pendidikan nasional dalam sikap spiritual dan sikap sosial, pengetahuan, dan keterampilan. Oleh karena itu, Standar Isi dikembangkan untuk mengharuskan kriteria ruang lingkup dan tingkat kompetensi yang sesuai dengan kompetensi lulusan yang dirumuskan pada Standar Kompetensi yakni sikap, pengetahuan, dan keterampilan.

Pemerintah saat ini menerapkan Kurikulum 2013 agar dapat meningkatkan kemampuan berpikir tingkat tinggi peserta didik. Implementasi kurikulum 2013 menerapkan pendekatan saintifik. Menurut Permendikbud Nomor 81A tahun 2013, bahwa proses pembelajaran terdiri atas lima pengalaman belajar pokok yaitu menanya, mengamati, menguji, menalar, dan mengkomunikasi. Sesuai tuntutan keadaan saat ini, dalam kurikulum 2013 revisi 2017 ini terdapat empat macam hal yaitu: 1) Penguatan pendidikan karakter (PPK) di dalam pembelajaran, 2) Literasi, 3) 4C (*Creative, Critical Thinking, Communicative, dan Collaborative*), dan 4) High Order Thinking Skill (*HOTS*).

Kemampuan Literasi pada awalnya adalah kemampuan membaca dan menulis. Seiring dengan perkembangan zaman yang sangat cepat makna dari literasi berkembang tidak hanya sekedar membaca dan menulis saja. Adapun makna dari literasi yaitu berpikir kritis, dapat menghitung, memecahkan masalah, cara mencapai tujuan, mengembang ilmu pengetahuan dan juga potensi seseorang. Kemampuan literasi tidak hanya dalam hal kemampuan kognitif tetapi kemampuan yang bersifat lebih kompleks karena mengacu aspek sosial, aspek kebahasaan, dan juga aspek

psikologis. MOECD menyatakan pada literasi saintifik ada 4 domain yang diukur yaitu, kompetensi ilmiah, pengetahuan ilmiah, sikap ilmiah, dan konteks alamiah dan area aplikasinya. Berdasarkan penjelasan diatas maka literasi saintifik menjelaskan bahwa siswa harus memiliki pengetahuan berbasis bukti dan penerapan dalam skill itu dalam kehidupan sehari – hari khususnya untuk bidang sains.

Dikemukakan oleh E. Devega dalam (Anisa et al., 2021), Menurut data statistik dari UNESCO, minat literasi masyarakat indonesia sangatlah mengkhawatirkan yaitu hanya 0,001%. Dalam riset tajuk *World's Most Literature Nations Ranked* yang dilakukan oleh *Central Connecticut State University* pada tahun 2016 lalu, indonesia menduduki peringkat ke 60 dari 61 negara dengan tingkat literasi yang rendah. Sedangkan tingkat literasi peringkat yang pertama ditempati oleh negara Finlandia. Data ini menunjukkan bahwa Indonesia masih tertinggal jauh dari Singapura ataupun Malaysia dalam hal minat membaca. Kemudian, data penelitian yang dilakukan *United Nations Development Programme* (UNDP), Indeks Pembangunan Manusia (IPM) tingkat pendidikan yang ada di Indonesia masih tergolong rendah yaitu 14,6%. Jauh lebih rendah daripada Malaysia yang memiliki persentase hingga 28%.

Rendahnya minat literasi di Indonesia ini dipengaruhi oleh beberapa faktor. Faktor pertama, belum adanya pembiasaan dalam membaca yang ditanamkan sejak dini. Kedua, akses dalam fasilitas pendidikan yang belum merata dan minimnya kualitas sarana pendidikan. Dan terakhir, kurangnya produksi buku di Indonesia karena penerbit di daerah yang belum berkembang. (Anisa et al., 2021)

Fisika merupakan mata pelajaran yang mengkaji tentang gejala-gejala yang ada di alam semesta untuk berlatih berpikir dan bernalar, melalui kemampuan penalaran seseorang yang terus dilatih sehingga semakin berkembang, maka kemampuan tersebut akan menambah daya pikir dan pengetahuannya. Rendahnya hasil belajar Fisika siswa disebabkan oleh banyak hal yaitu : kurikulum yang padat, materi buku pelajaran yang dirasakan terlalu sulit dipahami, kurang tepatnya penggunaan media pembelajaran yang dipilih oleh guru, laboratorium yang tidak memadai, kurang optimal dan kurangnya kesadaran siswa itu sendiri, atau sifat konvensional yang mana siswa tidak banyak terlibat dalam proses pembelajaran dan keaktifan kelas yang sebagian besar didominasi oleh guru (Supriadi et al., 2015). Rendahnya pemahaman fisika pada siswa disebabkan karena kurangnya partisipasi siswa dalam proses pembelajaran berlangsung. Siswa kurang memahami materi yang disampaikan karena para siswa tersebut hanya duduk, diam dan mendengarkan apa yang telah dijelaskan oleh guru serta siswa kurang memiliki keberanian untuk menyampaikan pendapat kepada orang lain (Ringan et al., 2014)

Adanya pendekatan saintifik pada Kurikulum 2013 dapat membuat peserta didik belajar secara lebih efektif serta bermakna. Pelaksanaan kurikulum 2013 adanya implementasi pada pendekatan saintifik yang dapat menjadikan upaya dalam hal meningkatkan gerakan literasi sekolah. Gerakan literasi sekolah adalah suatu upaya yang dilakukan secara menyeluruh dan berkelanjutan untuk menjadikan sekolah sebagai tempat pembelajaran. Pembelajaran klasikal dengan metode ceramah sampai saat ini masih sangat disukai oleh para guru karena memiliki kelebihan dibandingkan

metode lain. Kelebihan pada metode ceramah ini adalah hemat dalam menggunakan waktu dan media dan juga ekonomis dan praktis dalam menyampaikan isi pembelajaran, namun harus diakui tidak selamanya pembelajaran dengan metode ceramah dapat berlangsung dengan baik. Efek dari metode ceramah ini adalah siswa menjadi cepat bosan dan tidak memperhatikan materi yang diceramahkan (Iskandar, 2019). Oleh karena itu melalui pembelajaran yang disajikan melalui media yang lebih efisien karena dapat digunakan oleh siswa kapan dan dimana pun, serta menjadikan sistem pembelajaran yang inovatif dan interaktif yang dapat menjadikan motivasi bagi siswa. Hubungan antara minat belajar oleh siswa dengan penggunaan media dalam proses pembelajaran khususnya media pembelajaran berbasis teknologi menjadi hubungan yang sangat erat. Hasil belajar siswa yang tinggi mendorong siswa untuk mempertahankan dengan melalui belajar yang keras. Salah satu media pembelajaran diberikan kepada siswa yaitu dalam berbentuk game atau permainan.

Game adalah suatu bentuk hiburan yang menarik dan diminati oleh masyarakat termasuk oleh para siswa. Menurut Greg (2013), game adalah sebuah bentuk karya seni yang mana pemain, membuat keputusan untuk mengelola sumber daya yang dimilikinya melalui benda didalam game demi mencapai tujuan. Game edukasi adalah sebuah permainan yang telah dibuat agar dapat mengajarkan pemainnya tentang topik tertentu, memperluas konsep, memperkuat pembangunan, memahami sebuah peristiwa sejarah atau budaya atau membantu mereka dalam hal belajar keterampilan (Widodo, 2011). Adanya game edukasi dapat mempengaruhi perkembangan teknologi disekitar para peserta didik. Game sudah menjadi suatu daya

tarik yang mampu berpadu dengan berbagai aspek kepentingan dan fungsi serta terdapat banyak dampak positif.

Game memiliki dampak positif yaitu : Pertama, game membuat orang pintar. Menurut penelitian di Manchester University dan *Central Lancashire University* mengatakan bahwa pemain yang bermain game selama 18 jam perminggu mempunyai koordinasi yang baik antara tangan dan mata yang sama dengan kemampuan atlet. Kedua, dapat meningkatkan konsentrasi. Di suatu universitas di Inggris, kepala penelitiannya mengatakan bahwa seorang gamer sejati memiliki konsentrasi tinggi yang mampu membuat mereka menyelesaikan tugas. Ketiga, Meningkatkan kinerja otak dan mengasah otak dalam menerima cerita pada bermain game yang tidak berlebihan dapat meningkatkan kinerja otak sehingga mempunyai kapasitas jenuh yang sedikit dibandingkan dengan belajar dan membaca buku. Keempat, Meningkatkan kemampuan membaca (Erwin dalam Anugroho,2012). Menurut Psikolog di *Finland University*, bahwa video game dapat membuat anak-anak meningkatkan daya kemampuan membaca mereka. Oleh karena itu, media game pembelajaran diperkirakan dalam meningkatkan pemahaman peserta didik dalam pembelajaran fisika.

Media game pembelajaran dapat membantu guru dalam proses pembelajaran untuk menyampaikan materi pelajaran. Perkembangan media pembelajaran berjalan beriringan dengan perkembangan teknologi. Penggunaan media dalam game pembelajaran diharapkan siswa menjadi tertarik dalam belajar dan hasil belajar siswa menjadi lebih baik. Hasil belajar siswa bergantung pada proses pembelajaran yang

sudah dirancang pada RPP oleh karena itu menurut peneliti analisis dokumen RPP diperlukan untuk proses dalam pengemabangan game pembelajaran fisika.

Berdasarkan latar belakang yang dipaparkan, peneliti melakukan studi pendahuluan berupa analisis kurikulum fisika untuk pengembangan game pembelajaran yang berkaitan dengan literasi saintifik dengan judul “**Analisis Kurikulum Untuk Kebutuhan Pengembangan Game Pembelajaran Fisika Bermuatan Literasi Saintifik**”.

B. Identifikasi Masalah

Pada latar belakang yang telah diuraikan, terdapat beberapa masalah yang terjadi. Agar fokus masalah pada penelitian ini jelas, peneliti mengidentifikasi beberapa masalah diantaranya sebagai berikut :

1. Masih kurangnya pemahaman peserta didik terhadap pembelajaran fisika.
2. Penggunaan media pembelajaran belum maksimal khususnya berbasis teknologi.
3. Minat siswa dalam hal literasi yang belum optimal.
4. Belum dilakukan analisis kurikulum untuk pengembangan media pembelajaran fisika.

C. Batasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah, agar peneliti lebih terfokus, diadakan pembatasan sebagai berikut:

1. Analisis kurikulum untuk pengembangan media pembelajaran fisika
2. Analisis kurikulum yang dilakukan berkaitan dengan Analisis dokumen RPP dan Tujuan Pembelajaran.
3. Analisis kurikulum pembelajaran fisika untuk penggunaan media pembelajaran berupa media game pembelajaran
4. Analisis kurikulum yang akan dikembangkan merupakan game pembelajaran untuk meningkatkan kemampuan literasi saintifik.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah diajukan dapat dirumuskan sebagai berikut: “ Bagaimana kurikulum fisika SMA untuk kebutuhan pengembangan game pembelajaran fisika bermuatan literasi saintifik ? ”

E. Tujuan Penelitian

Agar penelitian mempunyai sasaran yang jelas dan dapat diukur ketercapaiannya, perlu ditetapkan tujuan penelitian yaitu : Menganalisis kurikulum fisika SMA untuk kebutuhan pengembangan game pembelajaran fisika bermuatan literasi saintifik.

F. Manfaat Penelitian

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat dan masukan yang berarti bagi pihak-pihak berikut:

1. Bagi peneliti, sebagai salah satu syarat dalam untuk menyelesaikan studi pada jenjang S1 program studi Pendidikan Fisika
2. Bagi peneliti lain, sebagai sumber ide atau gagasan dan referensi untuk penelitian lebih lanjut
3. Bagi guru, sebagai salah satu alternatif sumber belajar dan inovatif untuk siswa dalam proses pembelajaran